遊び方 〈1才～2才〉

★この時期の子供は・・・

1才頃からあんよがはしまり、2才になるまでには上手に歩けるようになります。
まねっこが大好きで、道具の使い方を理解できます。
また言葉が出てきたり、記憶力もアップしてきます。

月齢	カテゴリー	赤ちゃん研究で明らかになった赤ちゃんの発達
12	視覚	12ヶ月の赤ちゃんは上下対称や非対称の図よりも、左右対称の図の方を好んでよく見る。
12	視覚	12ヶ月になると、赤ちゃんはお母さんの表情で状況を理解する。 例えば、お母さんがこわがっている顔だと近くで、笑顔だとお母さんから離れて遊ぶ。
22	図形の認識	22ヶ月の赤ちゃんは穴の形に合わせて立体を回転させて入れることができる。

マウンテンでこんなふうに遊んでみよう!

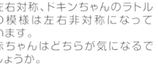
ラトル

ばいきんまんのラトルの模様は左右対称、ドキンちゃんのラトルの模様は左右非対称になっています。
赤ちゃんはどちらが気になるでしょうか。

ラトルの出し入れ遊び

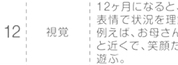
上部の穴にラトルを入れてみましょう。
○入る　×入らない

穴の大きさに合わせてラトルの向きを変えないと、穴に入れることができません。



扉を開けるとラトルが出てきます。

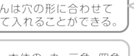
○・△・□形合わせ



本体の、丸、三角、四角にあわせてラトルやボールを置けるかチャレンジしてみましょう。

ドア遊び

ドアを開ける動作にチャレンジしてみましょう。



リズム遊び

まわす スイッチで曲をならします。
音楽にあわせて、つづく 、ボール入れ 、下げる 、4つのお顔でいないいないばぁ スイッチを押し、いろいろな音を重ねてみましょう。

遊び方 〈2才～3才〉

★この時期の子供は・・・

運動、手先、言葉など、さらにいろいろな機能が発達します。積み木を3～5個積めたり、スプーンを使ったり、なぐり書きをしたりと、手先もいっそう器用になります。また二語文を話せるようになってきます。

月齢	カテゴリー	赤ちゃん研究で明らかになった赤ちゃんの発達
30	数の概念	2.5才になると、カウンティングがある程度できはじめる。(※) しかし、数えて個数を理解したり、指定された個数のものを取り出したり、そこにある最大の数を答えたりするのは約3.5才以降である。 (※)2.5才児がカウンティングを求められたとき、物だと50%程度、出来事だと33%程度、動作だと25%程度、音だと20%程度の割合でできる。
—	言語	マザリーズ(お母さん語)で話した方が普通に話すよりも単語を聞き取りやすい。 マザリーズ(お母さん語)とはお母さんが赤ちゃんに向かって話す特有の話し方であり、ゆっくりと、高音で、長い区切りで、単純な文構造などである。

赤ちゃんの発達 作成協力:中央大学 研究開発機構

※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあげたり手助けしてあげましょう。

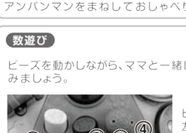
マウンテンでこんなふうに遊んでみよう!

ことば遊び

4つのお顔でいないいないばぁ ボール入れ つづく
スイッチを押すとアンパンマンの楽しいおしゃべりが流れます。
アンパンマンをまねしておしゃべりしてみましょう。

数遊び

ビーズを動かしながら、ママと一緒に1,2,3,4と数えてみましょう。

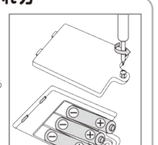


ビーズを溝に沿って左右に動かします。

～脳を育む～いたずらいっぱい!マウンテン取扱説明書

電池の入れ方

本体裏側の電池フタをプラスドライバーで開けて、図のように＋－(プラスマイナス)を間違えないように電池を正しくセットしてください。



電源のON・OFF

スイッチをスライドすると、電源ON/OFFが切りかわります。

セット内容

〈機能説明〉

ボール入れ遊び
ラトルの出し入れ遊び

ボールやラトルを穴に入れると楽しい効果音とアンパンマンの音声がなります。
(※穴の底に音声スイッチがあります。)

4つのお顔でいないいないばぁ!

とびらをあけると、「ばぁ!」と4つの表情のアンパンマンが出てきて表情に合ったおしゃべりをします。

「悲しくなっちゃった…」　「も～おこったぞ!」　「うわぁびっくりしたよ」

ことば遊び

アンパンマンのおしゃべりをまねしてみましょう。

押す

ボタンを押すと協和音と不協和音のメロディが流れます。
5～6ヶ月頃の赤ちゃんは協和音のメロディが好きです。
(※押すスイッチは、まわすスイッチの音楽と同時に音がなりません。)

感触

指でさわってみましょう。

まわす

まわすと①～④の曲が順番に流れます。
①アンパンマンのマーチ
②きらきらぼし
③遅いテンポのメロディ
④速いテンポのメロディ
5～6ヶ月頃の赤ちゃんは遅いテンポのフレーズが好きです。
次の曲を聴くには、曲がおわってから、もう一度まわすスイッチをまわしてください。

「ばぁ!うふふ うれしいな」

とびらをしめると、「いないいない…」とアンパンマンの音声が流れます。

下げる

レバーを下げると楽しい効果音が流れます。

つづく

アンパンマンの顔を指先で押してみましょう。アンパンマンの音声が流れます。

何ができたかな?赤ちゃんの"できた"お知らせ機能

ボール入れ 下げる つづく
4つのお顔でいないいないばぁ
押す まわす スイッチのうち、赤ちゃんができたものを教えてくれる機能です。

①つづく スイッチを7秒以上長押しします。

②例「下げる、ボール入れができたねよくできたね!」と赤ちゃんができた事を教えてくれます。

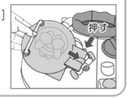
※電源を切ったり、一度お知らせを聞くと、メモリーがリセットされます。

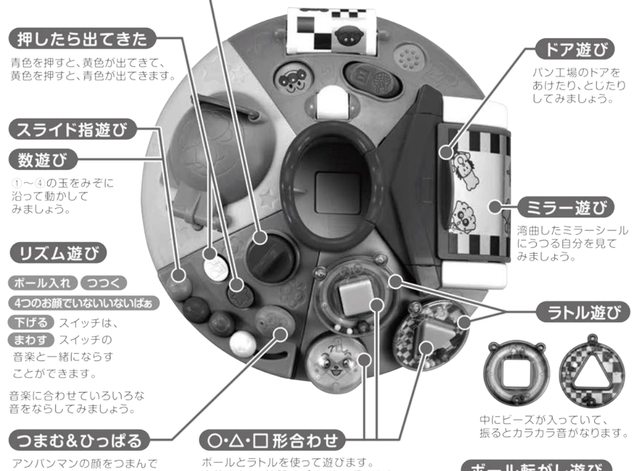
はずれる部分の復帰のしかた

【パン工場ドア】
パン工場のドアがはずれてしまった時は、右図のように取り付けてください。

【パン工場屋根】
パン工場の屋根がはずれてしまった時は、右図のように取り付けてください。

【4つのお顔でいないいないばぁ扉】
4つのお顔でいないいないばぁの扉が外れてしまった時は、右図のように突起部分を押しながら取り付けてください。





ひねる
ひねるスイッチをまわすと、カチカチ音がします。

押したら出てきた
青色を押すと、黄色が出てきて、黄色を押すと、青色が出てきます。

スライド指遊び

数遊び
①～④の玉をみぞに沿って動かしてみましょう。

リズム遊び
ボール入れ つづく
4つのお顔でいないいないばぁ
下げる スイッチは、まわす スイッチの音楽と一緒にならすことができます。
音楽に合わせていろいろな音をならしてみましょう。

つまむ&ひっぱる
アンパンマンの顔をつまんでひっぱってみましょう。

○・△・□形合わせ
ボールとラトルを使って遊びます。
本体の丸いくぼみに合わせてボールを、三角と四角のでっぱりに合わせてラトルをはめてみましょう。

ドア遊び
パン工場のドアをあけたり、とじたりしてみましょう。

ミラー遊び
湾曲したミラーシールにうつる自分を見てみましょう。

ラトル遊び

中にビーズが入っていて、振るとカラカラ音がなります。

ボール転がし遊び

ボールを転がしてみましょう。

安全への取り組み 〈バンダイの品質基準は約350項目〉

バンダイでは、「安全で安心できる製品作りに徹し、世界のお客さまから信頼と満足を得られる商品を提供する」ことを方針に掲げ、品質保証の取り組みを進めています。

材料の安全
デリケートな赤ちゃんがさわったり、なめたりした際に危険な材料は使用しないよう、製品に含まれる物質については食品衛生法などを踏まえ、厳しい自主基準を設定し検査を実施しています。
化学物質に関する項目
・ホルムアルデヒド試験　・重金属8元素試験　・着色料溶出試験　など

設計の安全
万一の事故の際にも、おもちゃが壊れて赤ちゃんに危険が及ばないように、業界が定める設計・安全基準(ST基準)などを踏まえ、さらに欧米をはじめとする諸外国の玩具安全基準(ASTM、EN-71)を積極的に取り入れています。
設計・強度に関する項目
・小さな部品の安全性確認　・引っ張り・曲げ試験　・トルク試験　・落下試験　・可動部連続耐久試験　など

⚠ 注意
保護者の方へ 必ずお読みください。

おとなといっしょ

うえにのらない

●保護者のもとで遊ばせてください。
《電池を誤使用すると発熱・破裂・液もれの恐れがあります。下記に注意してください》
●万一、電池からもれた液が目に入ったときはすぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。
ひふや服に付いたときは水で洗ってください。
●電池の交換は保護者の方が行ってください。
●充電式(ニカドなど)電池は、絶対に使用しないでください。
●古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池をまぜて使わないでください。
●＋－(プラスマイナス)を正しくセットしてください。
●遊んだ後は必ず電池をはずしてください。電池を入れたままにしておくと、液もれの恐れがあり危険です。
●ショートさせたり充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。
●本体に乗ったり、よりかかったりつかまったりしないでください。
●安全のため、破損、変形したおもちゃは使用しないでください。
●ぶつけたり、ふりまわすなど乱暴な遊びをしないでください。
●商品の上部より力を加えたり、踏んだりしないでください。破損及び事故の危険があります。
●いないいないばあのとびら、ミラーのとびらを閉じる時に、指や髪のもや衣服などをはさまれないよう注意してください。
●スライド指遊びの穴には指などを入れないでください。はさまれてケガをする恐れがあります。
●ボール・トラル入れの穴に、手を深く入れたり、足を入れたりしないでください。

《使用上の注意》
●本商品は精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所での使用、保管は避けてください。
●袋は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。
●本体梱包袋を頭からかぶったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
●可動部分・取り付け部分を無理な方向に強く引っ張ったり、曲げたりしないでください。
●音が小さくなったり、聞こえにくくなったら電池を交換してください。
●発音の一部にイントネーションが違っていたり、商品の特性上、聞き取りにくいものがありますが、ご了承ください。
●本商品の音程は正確な音程とは多少異なります。
●誤動作が発生した場合は電源を入れなおしてください。

<ベビラボ共同開発> 株式会社日立製作所
<検証協力> 玉川大学 赤ちゃんラボ
<赤ちゃんの発達 作成協力> 中央大学 研究開発機構

≪電話受付先≫　バンダイお客様相談センター
(東日本) 柏市豊四季241-22　〒277-8511
☎ 04-7146-0371
(西日本) 大阪市北区豊崎4-12-3　〒531-0072
☎ 06-6375-5050
●電話受付時間　月～金曜日(祝日を除く) 10時～16時

≪商品・修理品送付先≫
バンダイ　栃木修理・配送センター
栃木県下都賀郡壬生町おもちゃのまち5-4-67　〒321-0298
☎ 0282-85-0255

ベビラボってなに？

目指したのは、赤ちゃん満足度No.1！

ベビラボは**バンダイ**と**日立製作所**の
共同プロジェクトで赤ちゃんを研究して生まれました。

さまざまな検証で確認された、
赤ちゃんが“分かる”より良い刺激と遊びがいっぱいだから、
遊びながら赤ちゃんの好奇心を引き出します。

赤ちゃんが本当に“分かる”おもちゃだから夢中になれる。
赤ちゃんの笑顔が、ママの笑顔に。
ママの笑顔が、赤ちゃんの笑顔に。

これがベビラボの考える、おもちゃの重要な役割です。

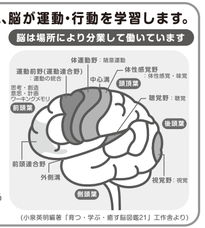
赤ちゃんの時期に、成長に応じたより良い刺激と遊びを用意してあげることがとても大切です

赤ちゃんは様々な可能性を持って生まれてきます。
赤ちゃんには、スポンジが水を吸収するように様々な能力を獲得してゆく期間があります。この時期には、成長にあわせたより良い刺激と遊びを用意してあげることが非常に重要です。
ベビラボのおもちゃには検証結果を取り入れた「成長に応じて赤ちゃんの好奇心を引き出す刺激と遊び」が盛り込まれています。
ママ・パパが一緒に遊んであげて、より良い刺激を与えて、赤ちゃん本来の力を引き出してあげることが大切です。

手を繰り返し使うことで、脳内の神経同士のつながりが強化され、脳が運動・行動を学習します。

私たちが手を自由に操れるのは、脳が外部環境情報を受け入れ、指令を出して、筋肉を伸展収縮させるからです。
手を上手に使えるのは、脳を上手に使えるからで、脳にはそのための機能があります。
手を使ってどのような行動をするかは、脳の前頭葉にある前頭連合野という部分が考えて計画を立て、運動前野（運動連合野）という部分に伝え、運動前野がどのように手と指を動かすかを決めて、体運動野という部分に伝え、体運動野が運動の実行指令を出しています。
この脳の各部のはたらきは、手の行動や運動を繰り返し行うことで、できるようになります。
手の行動や運動を繰り返すことで、脳内の神経回士のつながりが強化されて、脳が行動や運動を学習します。
また手の基本的な使い方をマスターしておくと、他の運動を学習する時にもそのときに作られた神経回路網が働き、学習を助けてくれます。

脳は場所により分業して働いています



（小泉英明編著『育つ・学ぶ・癒す脳図鑑21』工作舎より）

詳しくはベビラボホームページへ　（http://babylabo.jp）

※取扱説明書の写真・イラストと商品とは多少異なりますので、ご了承ください。

BANDAI 2010 MADE IN CHINA

それいけ！アンパンマン

©やなせたかし／フレーベル館・TMS-NTV

ベビラボのプロジェクトでは、多くの赤ちゃんにご協力いただき、成長に従いどんなことができるようになるのか検証しています。
例えば、赤ちゃんは５～６ヶ月から様々な表情の区別ができるようになりはじめますが、悲しい顔については７～８ヶ月になって区別がつくようになります。
ベビラボは、このような検証結果を、“赤ちゃんが分かる刺激と遊び”としておもちゃに取り入れることで、赤ちゃんの好奇心を引き出し、脳を育み、遊びます。

視覚

Step1 お誕生の頃～ 0～2ヶ月	Step2 くびすわりの頃～ 3～4ヶ月	Step3 ねがえりの頃～ 5～6ヶ月	Step4 はいはいの頃～ 7～8ヶ月
★アンパンマンの顔の要素をとてもよく認識できる ★丸と三角を見分けられる	★さかさまの顔とまっすぐな顔ではまっすぐな顔を好む ★2×2と8×8のチェックボードを非常によく区別できる ★ストライプとぐるぐる模様を見分けられる ★枠の内側にある情報があるかないかを区別できる	★普通顔とさかさまな表情の区別がつきはじめる ★8×8と24×24のチェックボードを区別できる ★ぐるぐる模様を好む ★枠の内側にある情報があるかないかを非常に良く区別できる	★普通顔と悲しい顔を区別できる

聴覚

Step1 お誕生の頃～ 0～2ヶ月	Step2 くびすわりの頃～ 3～4ヶ月	Step3 ねがえりの頃～ 5～6ヶ月
赤ちゃんの脳は、**話し言葉**を特別な音として聞いている	赤ちゃんの脳は、**抑揚**のある声に反応する **協和音**と**不協和音**を聞き分けはじめる **速いテンポ**と**遅いテンポ**を聞き分けはじめる	**協和音**のフレーズを好む **速いテンポ**のフレーズを好む

※より詳しい検証の内容は、ベビラボホームページ（http://babylabo.jp）をご覧ください。
※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。
※表情認知は検証用の普通顔とキャラクター設定上のさまざまな表情の顔を比較した実験を行っております。検証用の普通顔は商品には含まれておりません。

協力：玉川大学 赤ちゃんラボ

遊び方 〈6ヶ月～7ヶ月〉

★この時期の赤ちゃんは・・・

おすわりをしはじめるころ。
ねんね時代にくらべて視界が広がり、好奇心もますます旺盛になります。
興味のあるものを手にとって、振り回したり、たたいたり、なめたりする遊びができるようになります。

月齢	カテゴリー	赤ちゃん研究で明らかになった赤ちゃんの発達
5	手・視覚	赤ちゃんは3～4ヶ月頃から手のひらを開いた形でゆっくり動くものへ手を伸ばし始める。 5ヶ月の赤ちゃんはより近くにあるものに手を伸ばす。

マウンテンでこんなふうに遊んでみよう！

ラトル

ラトルをゆっくり動かして、赤ちゃんにラトルを渡してあげましょう。
上手ににぎれたら、今度は赤ちゃんの前にラトルを置いて手を伸ばすように誘ってみましょう。

※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。

月齢	カテゴリー	赤ちゃん研究で明らかになった赤ちゃんの発達
6	自己認識	6～12ヶ月の赤ちゃんは鏡に写った自分を他者と認識する。 20～24ヶ月になると65%の赤ちゃんが鏡に写った自分が自分だと分かるようになる。
6	数	6～9ヶ月の赤ちゃんは種類の異なる物の集まりについて、2個か3個かの違いがわかる。また、聞いた音の回数と見た物の個数の対応づけもできる。
6	数	生後6ヶ月の赤ちゃんは、たくさんの物であっても、差が大きければ個数を区別できる。 (例:8個と12個は区別できないが、8個と16個は区別できる)
6.5	手・視覚	6.5ヶ月の赤ちゃんは、大きなものには両手で手を伸ばす傾向がある。
6.5	視覚・聴覚	6.5ヶ月の赤ちゃんは、音と物の関連性を認識できる。
6.5	視覚	上下に積まれた箱を見たとき、生後6.5ヶ月の赤ちゃんは上と下の箱の重さがズレていると落ちると理解できる。 さらに10ヶ月になると、ズレていなくても下の箱の幅が狭くて不安定なときには落ちやすいというバランスの概念を持っている。 安定　不安定
7	手・視覚	7ヶ月頃の赤ちゃんは物がぶつかると動くが、触れていないのに勝手に動くことはないことを分かっている。
7	視覚	赤ちゃんは生後7、8ヶ月になると、表面に光沢のある物を好んで見るようになる。
7	聴覚	赤ちゃんは7ヶ月～11ヶ月で長調と短調の和音を区別することができる。
7	視覚・聴覚	7ヶ月になると暗くても音のするほうにすばやく正確に手を伸ばすことができる。
7	視覚・聴覚	7ヶ月では、音だけよりも音のするものが見えた方が手を伸ばしやすい。

マウンテンでこんなふうに遊んでみよう！

ミラー遊び

鏡映しのミラーシールに映った顔を見ている赤ちゃんの反応を見てみましょう。

ボール

2つのボールには、片方に星が8個、片方に星が16個描かれています。

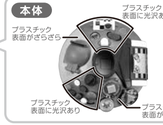
赤ちゃんは5～6ヶ月ころから表情の区別がつき始め、7～8ヶ月ころには5～6ヶ月ではできなかった悲しい顔の区別ができるようになります。

4つのお顔でないないばぁ

とびらをひらくたびに表情がかわります。
表情の違いわかるかな？

ばぁ!

本体



いたずらマウンテンの本体にはざらざらする部分と、光沢のある部分の両方を設けています。
赤ちゃんはどちらが気になるでしょう。

ラトル

赤ちゃんの前のいろんな位置でラトルの音を出して手を伸ばすように誘ってみましょう。

ラトル

慣れてきたら、赤ちゃんから見えないところで音を出してみましょう。
どこにあるのか分かるかな？

★この時期の赤ちゃんは・・・

おすわりが上手になって、はいはいもできるように。
また手の機能が発達して片手で持ったものを持ち替えたり、物をたたいて音を出して遊ぶことができるようになります。

月齢	カテゴリー	赤ちゃん研究で明らかになった赤ちゃんの発達
8	視覚・聴覚	8ヶ月では顔と声の性別が合っているとわかる。
9	手	9ヶ月頃から、掴もうとしているものの大きさに合わせて、あらかじめ手の広げ方を変えられるようになる。 13ヶ月になると、大人と同じように物に届く前に物の大きさに合わせて手を閉じはじめるようになる。
9	手	赤ちゃんは9～11ヶ月でつまむことができる。

マウンテンでこんなふうに遊んでみよう！

はじめての指遊び

赤ちゃんの遊びをよく観察してみましょう。
9ヶ月頃から、掴もうとしているものの大きさに合わせて手をひろげるようになっていませんか。

下げる
下げる動作にチャレンジしてみましょう。

つつく
指先でつつく練習をしてみましょう。

押す
押す動作を練習しましょう。

感触
ぶつぶつの感触を指先で確かめてみましょう。

まわす
連続してまわす動作にチャレンジしてみましょう。

★この時期の赤ちゃんは・・・

つかまり立ちから伝い歩きがはじまるころ。
好奇心はさらに旺盛になり、手先が器用になるので引き出しや棚など、身の回りのものをいたずらするのが楽しい時期です。

月齢	カテゴリー	赤ちゃん研究で明らかになった赤ちゃんの発達
10	聴覚	3ヶ月の赤ちゃんの脳は、抑揚のある音声に強く反応する。 10ヶ月の赤ちゃんの脳は抑揚のない音声にむしろ強く反応する。
11.5	物の同一性の認識	赤ちゃんは、入口に入れたものと出口から出てきたものの違いについて、生後4.5ヶ月頃には形と大きさを、7.5ヶ月になると模様も、11.5ヶ月になると色も利用して見分けるようになる。

マウンテンでこんなふうに遊んでみよう！

レベルUP指遊び

押したら出てきた
片方を押すともう片方が出てきます。

ひねる
ひねる練習をしてみましょう。
まわすとカチカチ音がします。

つまむ&ひっぱる
アンパンマンをつまんでひっぱってみましょう。

スライド指遊び
4個の玉をみぞに沿って動かしてみましょう。

より難しい指遊びにチャレンジしてみましょう！

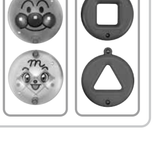
ボール入れ遊び

上部穴からボールを入れて、

ドアをあけてボールを取り出します。

〈ボール入れ遊びで試してみましょう〉
①はじめの何回かは入れたボールがそのまま出てくるところを見せます。
②その後、あらかじめ違うおもちゃをドアに入れておき、赤ちゃんにボールを穴に入れさせ、パン工場のドアを開いて違うものが入っている様子を見せます。
③赤ちゃんはどんな反応をするでしょうか。

形・色の違い（2種のラトル）、模様の違い（メロンパンナちゃんとアンパンマン）を試してみましょう。



※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。